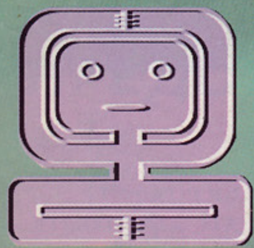


ИГРОМАНИЯ

БРОЙ 2, ГОДИНА I, МАЙ, 1998 Г. ЦЕНА 990 лв.

ПРЕГЛЕД PC:
BATTLEZONE
DEADLOCK II
ENTREPRENEUR
WARWIND II
ACTUA GOLF 2

ПРЕГЛЕД TV:
THE LOST WORLD
CRASH BANDICOOT 2
FORMULA 1 '97
DIE HARD *Arcade*

MORTAL KOMBAT 3 ULTIMATE
Открит шампионат на София - Май 98
На стр.13

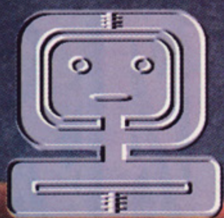
НАРЪЧНИК:
TOMB RAIDER 2
MEN IN BLACK
AGE OF EMPIRES
MASTER OF ORION II
BLOOD BATH
MORTAL KOMBAT 3 - ULTIMATE

КЛАСИКА:
GRAND PRIX

ИГРА НА БРОЯ:



МЕСЕЧНО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ТЕЛЕВИЗИОННИ ИГРИ



Здравейте игроманиаци!

Ето че вторият брой на списание ИГРОМАНИЯ е вече при вас! Както вече става традиция при нас, и този път ще ви срещнем с най-големите хитове на пазара за компютърни и видео игри в момента. За вас, маниаците на PC игри, сме приготвили няколко актуални и интересни материали. Ще прочетете за може би най-очакваната и широко рекламирана игра – StarCraft на Blizzard, за бъдещите хитове на Microsoft – Outwars и Age Of Empires II и разбира се, много новини от света на игрите.

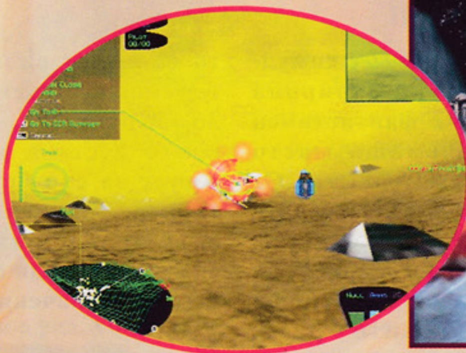
А ето и изненадата на списание ИГРОМАНИЯ за всички любители на смъртоносните битки. НА 16 МАЙ ЩЕ СЕ ПРОВЕДЕ ПЪРВИЯТ ОТКРИТ ШАМПИОНАТ НА СОФИЯ МАЙ'98 ПО MORTAL COMBAT 3 ULTIMATE ЗА SEGA MEGADRIVE 2. Каним за участие всички бойци, готови да се хвърлят в безмилостен двубой. Кръг след кръг ще трябва да проправяте своя път към финала. Очакват ви интересни битки и много изненади: голямата награда на фирма „ПУЛСАР" - SEGA 32x, втора награда – джойстик и игра по избор и две трети награди - игри по избор. Подробна информация за участие ще намерите на стр. 13.

Благодарим ви за многобройните обаждания и писма! От тях личи, че нашето списание наистина ви е харесало. Но ние няма да спрем дотук. Ще се стараем то да става все по хубаво и интересно. И нека да успокоим тези, които имат трудности при намирането на любимото си списание - С РАДОСТ ВИ СЪОБЩАВАМЕ, ЧЕ ВЕЧЕ МОЖЕ ДА СЕ АБОНИРАТЕ ЗА ИГРОМАНИЯ. Подробности в талона на стр. 13.

Не се колебайте, пишете ни! Ще се постараем да се съобразим с вашите препоръки и съвети. Те ще ни помогнат много, все пак това е вашето списание.

ИГРОМАНИЯ

Стратегии, стратегии и пак стратегии... На всички игромани може би им е направило впечатление масираната атака на RTS игри през последната една година. На някои от тях вече са им писнали. Но не бързайте да затваряте тази страница! *Battlezone* наистина е стратегия в реално време, но се играе от... първо лице! Или още по-образно казано – тази игра е хибрид между *Total Annihilation* и *Quake 2*!





BATTLEZONE

Издател ACTIVISION *Производител* ACTIVISION

Действието се развива в близкото бъдеще, когато е открит нов био-метал. Виждайки в него добър коз в Студената война (!), Америка и Русия започват надпревара за добиването му. Ти може да играеш или от страната на Националната Космическа Защитна Сила (NSDF) или на Космическата Колониална Армия „Червена Бригада" (CCA). Мисиите с NSDF са 17, а с CCA – само 8, но затова пък са с повишена трудност.

Новото в *Battlezone*, отличаващо я съществено от останалите RTS



игри, е фактът, че можеш да наблюдаваш битките и да даваш указания от кокпита на всяка една от бойните си единици. Този нов поглед върху нещата е наложил и промяна в интерфейса. Той е толкова уникален, че на човек са му необходими няколко часа само в разучаване на клавишите и техните комбинации с ALT, CTRL и SHIFT. Това е необходимо поради факта, че ти се налага да даваш заповеди на подчинените си, докато водиш неравна схватка срещу няколко бойни единици на "лошите". Това усложнение е наложило и ограничение в броя на единиците от даден тип – по 10. При това ограничението не е самоволно – наистина е трудно да управляваш успешно дори тях.

За графиката на играта може да се кажат само добри думи. Особено внимание заслужава изпълнението на терените, които не са никак малко. В хода на играта, преминавайки от Лунен пейзаж през червените полета на Марс, потапяйки се в зелената мъгла на Венера, заобикаляйки кратери и снежни преспи на малки луни, се озоваваш на Земеподобната планета Ахилес. И всеки един от тези терени има свой собствен чар и е изпълнен брилянтно. Същото може да се каже и за сградите и за отделните бойни единици, всички те са достатъчно тримерни, за да ти спре дъхът.

Като основа на играта, разбира се, са залегнали принципите на класическите стратегии. Събираш





ресурси, биоотпадъци, от бойното поле и околностите и от тях произвеждаш танкове и прочее машинарии. Добавени са и няколко нови оръжия, невиждани досега по "бойните полета". Друг нов елемент са пилотите, които са ограничени също до 10 и без които не можеш да строиш летящи съоръжения и бункери. Избиването на вражеските пилоти е основа на стратегията ти, когато играеш Multiplayer. Добър избор е и ако играеш с подходящ джойстик, подобряващ мобилността и реакциите ти при битка лице-в-лице.

Не пропускайте да поиграете на *Battlezone*. Играта е достойна да бъде обявена за уникат. Забавлявайте се!



Лара Крофт още е на мода, според думите на Ян Ливингстън, председател на *Eidos*. Това изказване идва да покаже, че се очакват още приключения на пищната красавица. *TR3* трябва да се появи за Sony Playstation и PC към Ноември 1998, а *TR4* в средата на 1999. Като допълнение се подготвя и наскоро рекламирания пълнометражен филм.



Беше обявено още едно бета тестване. *Rolemaster: Magestorm* беше открита за членовете на *Gamestorm* за проба. Играта е отборна и ограничена във времето. Вие сте тим от магьосници, които използуват псувни и обиди за да затрият останалите. Различните професии и натрупаният до този момент опит оказват влияние на техните умения и сила.



Бета тестът на *Outwars*, за който вече съобщихме, беше завършен успешно, обявиха от *Microsoft*. Пробна версия, с подбрани мисии и възможност за игра в мрежа, излезе около 10-и април, а пълната версия се появи по магазините в началото на Май.



Ion Storm пусна бета версия, на *Dominion: Storm Over Gift 3* на техният Web site. Играчите ще могат да играят пет нива single и четири нива multiplayer в тази демо версия на предстоящата стратегия в реално време. *Eidos Interactive*, дистрибуторът на играта, ще приема обратна информация и препоръки по отношение на демото. На разположение е и пътеводител на съответните нива.



High Heat Baseball 99, първата игра пусната от наскоро създадения *TEAM. 366*, вече е по магазините в Щатите от края на миналата седмица. Играта, която беше представена като съвършенно прехвърляне на бейзбола на компютър, вече е предмет на големи хвалби в нюзгрупите заради реализма и заради вниманието, отделено на детайлите.

DEADLOCK II

Издател
ACCOLADE
Производител
CYBERLORE

Deadlock II е симултантна търн-базирана стратегия с фантастичен сюжет, заемаща място някъде между _Master Of Orion II_ и _Sim City_. Целта на играча е да поддържа и разширява империята си за сметка на гибелта на противниковите раси. Както във всяка стратегия и тук трябва да се добиват различни ресурси — храна, дърво, енергия и метали. Концентрацията им е различна в съответствие с териториите, които са седем вида. Всяка територия е съставена от 36 квадратчета, всяко от които доставя различен ресурс за съответен брой търнове. По аналогия на _Sim City_ върху тях може да се строят сгради с различно предназначение. Важен момент в тактиката е правилно да бъде разделено населението на фермери, учени, работници, миньори и др. И тук присъстват неизменните данъци, които, както могат да ти пълнят хазната, така могат да станат причина за спадане на духа на подчинените ти.







Както всяка друга игра и _Deadlock II_ си има и плюсове и минуси. Отличава се с добър Multiplayer, прилична графика и интересно подбрани раси, но като цяло не е нещо революционно в бранша. Но и секторът на стратегиите вече е доста претъпкан.

ENTREPRENEUR

Издател
STARDOCK SYSTEMS
Производител
BRAD WARDELL/ STARDOCK



Когато игроманът чуе думата "стратегия", неизменно си представя бойно поле, осеяно с трупове и останки на бойни машини, военни части, устройващи засада на врага и т.н. Е, играта _Entrepreneur_ наистина е стратегия, но с още една думичка отпред — "икономическа". Вместо бойни карти играчът разполага с регионални демографски изследвания!

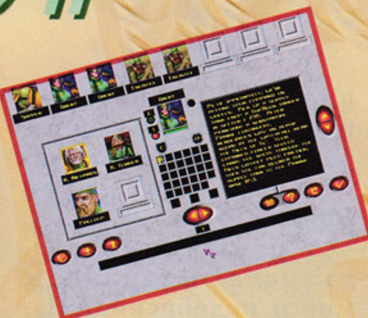
Целта в играта може да се опише с две думи като "глобално икономическо влияние". Подобни продукти е имало и преди. Спомнете си _Capitalism_ и _Imperialism_. Но _Stardock_ са се опитали да създадат комплексна игра, която да бъде достатъчно лесна за управление – след като си минал курс на обучение, разбира се. Играчът трябва да "завладява" региони, продавайки най-евтините или най-модерните продукти или рекламирайки стоката си до припадък. Всяка област си има своите специфични ресурси, които трябва да бъдат събирани и включвани в производството.



Като изпълнение _Entrepreneur_ v1.1 е изпреварила доста предшественицата си (v1.0), чиято графика не беше по-добра от Shareware игра. Поддържа се и Multiplayer до 8 души по TCP/IP, IPX/LAN, модем и сериен кабел. В плюс на продукта на _Stardock_ е и факта, че вече има и безплатен сървър – Stardock.net, за любителите на играта в Интернет.

WARWIND II

Издател
SSI
Производител
DREAM FORGE



Тази игра остана в сянката на *Total Annihilation* и *Dark Reign*, но заслужава повече внимание. Историята се развива на планетата Йаваун, а четирите воюващи раси от *Warwind I* вече са разделени на два нови лагера. В това време на Земята група учени изкопават от арктическите ледове каменен блок с огромна сила. Изненадващо, той "телепортира" учените и пехотинците, които го охраняват, на Йаваун. На планетата настъпва нов ред, учени и пехотинци застават един срещу друг, а двете воюващи раси допълват екшъна.



Играта е много дълбока и подробна, технологичното развитие (което е различно при четирите отбора) е обширно и разнообразно. Различните герои от всеки тим правят играта много удачна комбинация на RPG (Role Playing Game) и RTS (Real Time Strategy).

Графично играта изостава значително от високите стандарти, поставени от най-новите игри от този тип. Към недостатъците можем да добавим неудачното движение на единиците, които на всичкото отгоре са и ограничен брой, т.е. не можете да трупате огромни орди, с които да пометете врага.

Въпреки скромните графични възможности (които я правят достъпна за по-слаби компютри), играта си струва заради интересните решения и възможности, които я отличават от типичната RTS игра.



ACTUA GOLF 2

Издател
GREMLIN INTERACTIVE
Производител
ACTUA SPORTS

Повечето от досегашните голф игри не бяха особено сполучливи. Графиката, движенията, обстановката не изглеждаха достатъчно живи, динамиката отсъстваше. *Actua Golf 2* прави впечатление именно със своята реалистичност, което прави играта интересна и поглъщаща. Интерфейсът е много сполучлив, всичко което ви е необходимо е на екрана, има няколко варианта за контрол на играча.



Графиката е много добра, рисунките също, обърнато е голямо внимание и на страничните детайли, като дървета и храсти, поклащащи се при всеки полъх на вятъра, вода, дори и прехвърчащи патета. Възможните гледки са няколко, може да избирате тази, която ви е найудобна, полетът на топката се следи от няколко камери. Всичко това прави *Actua Golf 2* много привлекателна. Самата игра е близка до реалността. Разликата е чувствителна при различните настилки: ударът от пясъчния бункер е доста по труден от ударът на трева, мократа топка също ще ви изненада. Озвучаването е добро (но не съвършено), звуците са в изобилие – крави,



вълни, вятър.

Макар *Gremlin* да има над какво още да поработят, играта си струва и феновете на голфа ще останат доволни.



PC НОВИНИ

Поради явни трудности при процеса на развитие, *Microsoft* и *Monolith* прекратиха съвместните си усилия по DirectEngine и играта *Riot: Mobile Armor*, която се очакваше да излезе през лятото. *Monolith*, който напоследък привлича повече внимание с тяхната игра *Get Medieval*, изкупи правата от *Microsoft* както на играта, така и на DirectEngine. DirectEngine е създаден с намерение да конкурира DirectX, APIs, 3Dfx и други, и ще бъде предложен с лиценз от *Monolith*, които ще направят и самостоятелна рекламна кампания за *Riot*.

Кои са *Rebel Boat Rocker*? Освен група момчета, с много забавно чувство за хумор, те са и компания, която развиваше екшън-игра близо две години; историята се развива на Земята в близко бъдеще. Как се казва? Е, още никой не знае, обаче, компанията се ръководи от братята ветерани Зелнак и от тях може да се очаква нещо велико, ако съдим по миналите им творения - *Duke Nukem 3D*, *Shadow Warrior*, *Prey* и *Duke Nukem Forever*. Тяхното ново заглавие и снимки скоро ще се появят.

Starcraft вече е на пазара на компютърни игри. Пускането на този дългоочакван продукт на *Blizzard* е тяхната най-мащабна акция досега. Успехът е огромен.

Twilight 3D International пуснаха снимки от техния 3D Graphic Engine използуван в създаването на обичайната презентация за току що рекламирания графичен чип MGA-200 2D/3D на *Matrox*. Снимките са направо зашеметяващи и според тяхната уеб страница са „рендерни" в реално времето

Същевременно Рик Джонсън от *Raven* даде подробности за пускането на *HexenWorld*, което се очаква скоро. Играта все още е във фаза бета изпитания.



Всяка година, компаниите за игри се събират на изложбата Electronic Entertainment Exposition, – най-голямата търговско изложение за електронна забавна индустрия. Но не винаги всички участват. Тази година *Sirtech Software* не е сред представените. „Няма смисъл да участваме," казва Роберт Сиротек, президент и маркетингов директор на *Sirtech*. „Пресата и купувачите вече знаят за *Jagged Alliance 2* (виж *Очаквайте*) и *Wizardy 8*. Не бяхме убедени, че изложението е най-добрия начин за представяне на тези заглавия. Преди 10 години търговските изложения често бяха първата ввъзможност на купувачите и пресата да научат за продукта, но сега с помощта на Интернет бизнесът върви по мрежата и така търговските изложения се превръщат в много скъп начин да покажеш на хората заглавията които те вече познават. Това важи особено за дългоочакваните навсякъде игри като *Wizardy 8* и *Jagged Alliance 2*. Компанията заяви, че вместо това се кани да продава и да популяризира чрез собствени рекламни обиколки.



Скоро след *Hexen II: Mission Pack* следва версията 1.12a patch, която ще отстранява 8 не толкова съществени грешки. Сървърите в Internet, откъдето ще може да се източи *Hexen II*, ще останат достъпни както за клиенти на дребно, така и за разпространителите.



Activision изпратиха по магазините екстра, която се дава при покупката на *Hexen II*. *Hexen II: Portal of Praevus*, която съдържа нови герои и 15 нови нива, трябва да бъде по рафтовете на магазините в Америка в началото на Май.



Любителите на *EA Sports* изразиха бурно своето недоволство от една явна грешка в параметрите на играта *Triple Play 99* при Multiplayer игра. Според многобройните оплаквания, в даден момент се получава така, че играч едно и играч две виждат на екрана съвсем различни игри. *EA Sports* тепърва ще коментира очевидните недостатъци.

FORMULA 1 '97

PSYGNOSIS/ BIZARRE CREATIONS

В тази игра е събран целият свят на Формула 1, с всички негови детайли и подробности. Пред вас кръг след кръг ще се появява всяко състезание от изминалия сезон – 11 отбора, 22 пилоти, 18 писти и много емоции. Тук всичко е истинско – имената на пилотите, пистите, времената на победителите. Отразени са всички промени, направени през сезона. По ваш избор може да използвате дори новите гуми Бриджстоун.

Самата игра е изпълнена детайлно, с много подобрения. Изгледът от кокпита е близък до реалността, озвучаването е като истинско, необходимата информация винаги е на екрана. Дори и най-малките грешки и удари се отразяват на вашия болид – появява се пушек, хвърчи масло, буталата избиват и колата се подпалва. Спуканата гума ще ви прати в бокса, където ще чакат механиците, предупредени от вас по радиото. Може да избирате между шампионат и тренировка на отделна писта.

Късмет, ще се видим на финала!







CRASH BANDICOOT 2

UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS/NAUGHTY DOG

Благодарение на Краш, Земята се отърва от лошия доктор Кортекс. Но проблемите едва сега започват. Кортекс се събужда в тъмна пещера, пълна със светещи кристали. Убеден, че те притежават страшна сила, той взима един кристал и го замъква в лабораторията, за да го изследва. Кристалът открива страшна тайна. Скоро катастофален енергиен поток ще удари планетата и ще унищожи всичко. Твърдо решен да скъса с миналото си на злодей и да направи добро дело, докторът създава "Кортекс Вортекс" — машина, захранвана от кристали, която ще улови енергийния поток и ще го разсее безопасно. За да измисли машината, той извиква на помощ свой стар приятел и гениален физик доктор Гин.

За лош късмет, за да тръгне машината е необходимо да се намерят още 25 кристала. Кортекс и Гин знаят, че има само един герой, който ще успее да свърши тази работа – Краш Бандикот. Краш спаси планетата от Кортекс – дали ще може да я спаси отново, този път заради Кортекс.







THE LOST WORLD

DREAM WORKS INTERACTIVE



Същества от преди 120 милиона години оживяват и заплашват да унищожат всичко. Мястото е Джурасик парк, а вие отново сте в центъра на събитията. Огромни чудовища, дошли от другия край на историята, се изправят срещу вас. Тиранозавър Рекс, Велосираптор, Компсугнатус и други подобни сладури ви дебнат на всяко ниво. Те не ви мислят лошото, просто е време да похапнат, а вие се оказвате наблизо. Трябва да ги изпратите обратно там, откъдето са дошли. За тази цел, разбира се, ще са ви необходими и съответните оръжия. Арсеналът ви е внушителен, все пак трепете динозаври, а не кокошки. Разполагате с огнехвъргачки, които ще опекат чудовищата за миг, гранати, ракети, отровен газ и упойващи стрелички. Срещу вас, освен динозаври, ще се изправи и армия от тежко въоръжени бракониери. За да оцелеете, ще са ви необходими доста бързина и инстинкт.

Много гадини, готови да ви разкъсат. Един остров. Вие сте сам... Приятно прекарване!







DIE HARD Arcade

FOX INTERACTIVE

Джон МакКлейн е детектив – "старо куче" от участъка в Ню Йорк, който пристига в Лос Анджелис, за да прекара Коледа със семейството си. Той се отбива при стар приятел, където разбира, че в сградата на НАКАТОМИ са проникнали терористи, ръководени от жестокия Уайт Фанг и са взели заложници. За лош късмет (на терористите, разбира се) между заложниците е и съпругата на МакКлейн. Като всяко кораво ченге, той е готов да се хвърли геройски в битката. Но колегите му от Л.А. не го допускат до сградата и назначават детектив Крис Томпсън, майстор по бойни изкуства, да го следва неотлъчно. Джон не е човек, който се предава лесно. Много сладкодумен и чаровен, той лесно успява да убеди красавицата Крис да му помогне. Двамата решават да задигнат полицейска кола и да проникнат в сградата. Вместо в кола, обаче, те скачат на излитащ хеликоптер и под постоянния обстрел на терористите се спускат на покрива. Смъртоносната комбина е в сградата и екшънът по етажите на небостъргача започва. Двамата са сами срещу банда брутални убийци. Ще успеете ли да освободите заложниците и да накажете справедливо лошите терористи?









Официална Web страница за развиващата се в момента стратегия в реално време *Ancient Conquest* (която трябва да излезе това лято), беше открита на 31 март. Това са 2 цивилизации, 34 мисии, 3 трудни нива и до 8 Multiplayer играчи. Целта на играта е, да се намери Златното Руно, магическо творение от древното минало, което носи огромно богатство на своя притежател.



За феновете на сериите на *Baseball Mogul*, последните седмици донесоха една добра и една лоша новина. Добрата новина: дистрибуторът *Wizard Works* и дизайнерската група *Infinite Monkey* са подсигурили лиценза от бейзболната лига. Лошата новина: промоцията се отлага до средата на май, вероятно защото е необходимо време за добавяне на логото на бейзболната лига и за редизайн на играта.



Maxis, производители на известната серия *Sim*, отново са на върха. Този път заради тоталната разпродажба в „магазина" по Интернет. Списъка на заглавията включва *Klik N Play* дизайна, *SimTower*, *SimEarth*, *SimAnt* и *SimFarm*. Всички заглавия се продават на смешно ниската цена от 1.99 долара. Това е една добра оферта за любителите на *Sim* заглавията.



Quake Innovations предложиха *Quake Easter Egg Hunt* – великденски яйчен Multiplayer екшън. Целта бе, да се намерят колкото се може повече яйца и да се съберат на определеното за това място, докато междувременно, другите ти пречат както могат и се стремят да задигнат скъпоценните кокоши творения. Играта започна в 8 сутринта, в неделя на 12 април (католическият Великден). Тя не е направена отборно – всеки играе за себе си, яйцата с различен цвят носят различен брой точки, позволено е да играят до 10 играчи, има няколко мача, след които победителят прибра 100 долара, а вторият – 50 долара.

STARCRAFT

Издател: BLIZZARD
Производител: BLIZZARD

Минимална конфигурация: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 80 MB свободно дисково пространство, 2x CD-ROM.

Препоръчителна кнфигурация: Pentium 100 MHz, 16 MB RAM, 80 MB свободно дисково пространство, 4x CD-ROM.



Starcraft няма нужда от представяне за хора, имащи интереси в компютърните игри. *Blizzard* определено спечелиха от лавинообразния ефект, появил се веднага след като фирмата за пръв път анонсира плановете си за създаване на научно-фантастична стратегия в реално време с интерфейса на *Warcraft 2*.

Играта определено ще има голямо бъдеще и много продажби. И тук е мястото да си зададем актуалния въпрос – наистина ли *Starcraft* заслужава този успех или всичко ще е резултат от няколкомесечното нетърпеливо потропване с крак на почитателите на *Warcraft 2*? Отговорът на този въпрос може би ще намерите в следващите редове.

ИДЕЯТА

В играта са представени три раси – Терани, Зерги и Протоси. Всяка една от тях няма нищо общо с другите нито по произход, нито по външен вид и поради това се избиват една друга със завидна охота. В *Starcraft* можеш да избираш между три кампании с по десет нива. Въпреки че е позволено да играеш с различните раси в произволен ред, препоръчително е да започнеш с Тераните, да продължиш със Зергите и за десерт да си оставиш Протосите.

ФАБУЛАТА

Тераните са група криминални престъпници, избягали от Земята. Поради повреда в навигацията на кораба им, те кацат прекалено далеч от родната си планета, без шансове да се върнат отново там. Разраснали се до 60000 души, Тераните колонизират няколко околни планети и постигат известен просперитет. Но вълкът кожата си мени, а нрава никога. Конфедерация Теран, както се нарича тяхното правителство, управлява прекалено деспотично и подтиска населението, докато външни сили и космически пирати атакуват и ограбват колониите.

Ти започваш играта като генерал в една от армиите на Конфедерацията, но скоро преминаваш във вражеския стан на пиратите. Първата битка те сблъсква с една от извънземните раси – Протосите, а по-нататък се натъкваш и на насекомоподобните Зерги. За разлика от други подобни стратегии в реално време, в *Starcraft* кампаниите са последователни, а не паралелни. За това ти играеш първо като Теран, след това се "преобразяваш" като Зерг и накрая завършваш в Протоски външен вид. По този начин преминаш в хронологична последователност към всяка една от трите раси, водещи бойните действия.



ИГРАТА

На пръв поглед *Starcraft* бява предшественика си *Warcraft 2*. Но само на пръв поглед. Наистина, интерфейсът и командите за съответните бойни части са сходни, но интересното и различно тук е, че трите раси се различават коренно в някои отношения. Единствено Тераните имат нещо общо с познатите ни Орки и Хора. Но въпреки различията между расите, пътят към успеха върви по доста утъпкания път на следната формула: Построй база. Събери ресурси. Направи армия. Анихилирай врага.

ИНТЕРФЕЙСЪТ

Blizzard са заложили на добре познатия ни интерфейс от *Warcraft 2* и *Age Of Empires*, чиято най-отличителна черта е действието с десния бутон на мишката. Екранът изглежда до-

STARCRAFT

някъде познато, но и тук има новости като например "видео-камера", показваща бойната единица, която ти рапортува в момента. Не са забравени и майтапчийските подмятания, когато прекалиш с натискането върху даден воин.

Играещият *Starcraft* ще се сблъска с един немаловажен проблем. Създателите му, вместо да се спрат на принципа "Дай си командите и седни да починеш", са превърнали играта в един истински ад за бавно мислещия – сградите произвеждат малко количество единици наведнъж, подобренията се извършват ръчно и т.н. Много рядко играчът може да се окаже с по-малко от три задачи за изпълнение едновременно. Добре е поне, че е предвидена опция за скоростта на игра.

ГРАФИКА И ЗВУК

Избраната графична линия от *Blizzard* е повод за дълги диспути между 3D и 2D феновете. Действително, в играта е използвана 2D машина, а разделителната способност е 640x480! Но това не пречи графиката да е пълноцветна, красиво нарисувана, добре анимирана и създава увличаща атмосфера. Може да се каже, че разликата между *Total Annihilation* и *Starcraft* е подобна на тази между *Quake* и *Duke Nukem 3D*.

За звука може да се каже само едно – почти съвършен! Всяка от трите раси си има своите специфични гласове, а от бойното поле се разнасят толкова реалистични звуци, че човек има чувството, че снарядите валят по него самия. Похвала може да получи и фоновата музика – също важен момент от озвучаването на подобна RTS игра.





ИГРА В МРЕЖА

Както всяка добра RTS игра, и *Starcraft* предоставя MultiPlayer с разнообразни подварианти. Поддържат се многопотребителски игри в LAN чрез IPX протокол, по сериен кабел и модем и в Интернет. Online играта се поддържа от безплатния сервиз на *Blizzard* – Battle.net. Директен Multiplayer чрез TCP/IP протокол кой знае защо не е включен. Броят на играчите е ограничен до осем.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Starcraft е наистина забележителна игра, про-дължаваща традициите на неостаряващия *Warcraft 2*. С интересната си предистория и трите различни раси ще достави удоволствие на всички фенове на RTS игри. С изключение, може би, на тези, които са свикнали вече с модерния интерфейс и 3D графиката на *Total Annihilation*. Но както *Warcraft 2* беше революционно по-добър от *Warcraft 2*, то остава да се надяваме, че *Starcraft 2* ще е нещо наистина фантастично. Пробвайте играта – ще е кощунство да я пропуснете!



Наскоро *Eidos* пуснаха невиждани досега снимки на PC версията на *Final Fantasy*, суперхита за Playstation. *Eidos* също откриха Web страница, посветена на PC версията, с повече екрани и допълнителна информация за дълго очакваната RPG.

Cavedog са пуснали бета версия на техния мап редактор *Total Annihilation*. Той може да се използува за създаване както на Single мисии, така и на Multiplayer карти.Редакторът ще бъде включен в новите нива *Total Annihilation :The Core Confingency*.

LucasArts разработват нова игра в реално време. Тя е базирана, както може да се очаква, отново на легендарните Междузвездни Войни. *Force Commander* наподобява игралния стил на *Command & Conquer* с въстанници и имперски части. Това е второто заглавие на *LucasArts* за тази година, което изисква 3D ускорител (*Shadows of the Empire* е първото). Всички военни части и терена са 3D. Очаквайте това заглавие по-късно през годината.

В обичайната форма на въпрос и отговор в Web страницата на *Ion Storm* са дадени няколко предварителни пускови дати за предстоящи игри. В този лист е включена и нашумялата игра на Джон Ромеро – *Daikantana*, предвидена за последното тримесечие на 1998. *Anachronox* е фантастична игра и евентуално ще бъде пусната през първото тримесечие на 1999, а *Dominion: Storm over Gift 3* – през второто тримесечие на 1998. Игрите ще изискват Direct X съвместимост.

Swords & Sorcery, Come Devils, Come Darkness е нова RPG от *Virgin Interactive*, която ще бъде пусната през октомври 1998. Една от интересните подробности, е възможността да играеш сам, контролирайки от един до шест герои едновременно. Играта ще позволява да се преработват героите, нелинеарно изследване и избор между битки на търнове и битки в реално време.

AGE OF EMPIRES II

Издател MICROSOFT *Производител* ENSEMBLE STUDIOS



Излязлата в края на 1997 година *Age Of Empires* стана най-продаваната стратегическа игра за всички времена. Такъв успех предполага продължение и затова *Ensemble Studios* не се подвоумиха. Разработката на новата игра не се забави и *AOE 2* се очаква да излезе в края на 1998 г.

Графиката на *AOE 2* е още по-добра и съвършенна. Сградите са по-добре мащабирани – значително по-големи от бойните единици. Нови ефекти са и отражението на корабите върху водната повърхност и подобрената анимация на единиците. Ще имате възможности да групирате войската в различни формации (а ла *Myth*), морските битки ще станат по-интересни с възможностите за взимане на абордаж или тараниране на противников кораб.



Промените са и под формата на "преоценена и подобрена икономическа система". Или казано по друг начин, ресурсите за вашите армии и просперитет се събират по-различно. Вече няма да можете да копаете злато, то ще ви се дава като награда периодично, в зависимост от хода на играта и вашето развитие. Значително е засилена и ролята на фермите в изхранването на войската и селяните.

Добавени са нови 13 цивилизации – Византиици, Келти, Японци, Монголци, Тевтонци, Викинги и други. Всяка от тях притежава уникална бойна единица. Предвидени са повече възможности за преговори и икономическо сътрудничество между цивилизациите. Техническите възможности са по-разнообразни. Проследява се развитието на цивилизациите в периода 450 – 1450 година.

По всичко личи, че играта ще е голям хит и производителите не крият амбициите си за по-голям успех от първото издание.

OUTWARS



Издател MICROSOFT
Производител SINGLETRACK ENTERTAINMENT

Сценарият на *Outwars* — новото чудо на *Microsoft*, не е нов: вие сте лидер на отряд от елитни звездни пехотинци, които имат за задача да унищожат пришълците, нападащи Земята. Но, внимание! Това не е само нов *Quake* клонинг! Действително, *Outwars* е 3D игра от преспектива на първо лице, но не е само стрелба по слузести гадини. Имате специални мисии, в чието изпълнение не се включва избиването на всичко, което се движи. Като водач на отряда, ще трябва да вземате важни тактически решения, свързани с разполагането на бойците и приоритета на изпълнение на задачите.

В началото на мисията можете да избирате вашия герой между мъж и жена. Отрядите обикновено са от двама или трима души, които подбирате вие в зависимост от тяхната подготовка. В развитието на мисията командвате екипа със серия от инструкции.

Имате различни възможности за въоръжение. Разполагате с няколко специални костюма, 15 различни пушкала и няколко допълнителни екстри като плазмена установка и крила за пикиране. Играта от първо лице е удобна, но не ви предоставя най-добрата видимост. Ако сте играли *Quake 2* ще ви е лесно, но ако последните ви приключения са с Лара Крофт, изберете гледката от трето лице. Така всичко изглежда по-добре и играта оживява. Има и изглед от хеликоптер, използуван само за тактическо планиране на следващите ходове.



В заключение можем да кажем, че като цяло *Outwars* е много успешна и ще стане голям хит. *Microsoft* отново уцелиха десятката.



FORSAKEN

Издател ACCLAIM *Производител* PROBE ENTERTAINMENT

Годината е 2113. Некадърни космически "експерти" провеждат експеримент, който излиза от контрол. Резултатът е мощна ударна вълна, от която Земята е изкарана извън орбита. Всичко живо измира, освен малка група хора (вкл. и вие), която започва люта борба за оцеляване. Допълнително ви се пречкат алчни извънземни. Целта ви е да се докопате до всичко, което ви върши работа. Плячката не е много, затова другите са излишни. Стреляте по всичко, което шава.



Играта не е сложна. Няма много секретни стаи, целта е една – да оцелеете.



Такива приключения от типа "стеляй, преди да са те застреляли" изглеждат познати и за любителите на Descent това няма да е нищо ново. Графиката е забележитлно добра, озвучаването също.

Очаква се през Май – 15 нива, 15 оръжия, 15 различни герои и много авантюри.

PANZER COMMANDER



Издател MINDSCAPE/SSI *Производител* ULTIMATION



Симулаторите на танк не са особено успешни и може би затова не са и популярни. Panzer Commander, обаче, прави изключение. Играта ви увлича още от самото начало и с напредване на мисията става все по интересно.

Графиката е много добра, танковете са изпълнени в детайлност, фонът и бойното поле са подробни. Малко неприятна е гледката вътре от танка (особено от мястото на стрелеца). Визуалният периметър е доста ограничен. Движенията на машината са близки до реалните, по равен път се върви бързо, а оставите ли танка на стръмнина, той ще тръгне сам надолу. Ефектите също ги бива, след изстрел експлозиите са красиви, а от дулото на танка се процежда пушек.

Играта се очаква в края на Май, но чакането си заслужава.



JAGGED ALLIANCE II

Издател SIRTECH
Производител SIRTECH

Макар името да е познато, не се заблуждавайте, играта е значително променена. Ето и сценария: вие сте нает от съпруг, ядосан на бившата си половинка. Тя е окупирала остров Арулко и вашата задача е да я изритате оттам. Първата ви работа е да съберете отряд от наемници, с които пристигате на острова. Какви тактически решения ще предприемете за спечелване на битката зависи от вас. Може да преговаряте със селяните и ако ги спечелите, те ще ви дават пари и други полезни неща. И тук ще се наложи да избиете доста чудовища, които живеят в мините.



Графиката е значително подобрена, плоските VGA образи са заменени със SVGA екрани, наподобяващи *Diablo*, озвучаването е много добро. Изобщо приключенията си струват, затова потърсете *Jagged Alliance 2* в края на 1998 година.



НОВИНИ



Deer Hunter на *GT Interactive* е най-добре продаваната игра за месец Февруари, според *PC Data*. На второ и трето място са съответно *Myst (Broderbund)* и *Flight Simulator (Microsoft)*. От десятката отпадат *Riven: The Sequel To Myst (Broderbund)*, *Quake II (Activision)*, *Age of Empires (Microsoft)*, *Titanic: Adventure Out of Time (CyberFlix)*, *Frogger (Hasbro Interactive)*, *Tomb Raider II (Eidos)* и *Mysteries of the Sith (LucasArts)*.



От *Legend Entertainment* съобщиха, че са подписали договор за издаване на тяхната екшънигра *Wheels of Time*. Те обаче не назовават името на фирмата. Екипът на *Legend Entertainment* обещават, че скоро ще покажат демо на новата игра, базирана на 3D-машината на *Unreal*.



Activision обяви намеренията си да пусне тази Коледа подобрена версия на *Atari arcade classic Asteroids*. Това е най-новото в оживяването на „класическите" игри. Версията от 1998 на *Asteroids* ще има 3D графики, по-големи и различни нива, по-разнообразни предмети за взривяване и multiplayer вариант.



Рик Джонсън от *Raven* даде подробности за пускането на *HexenWorld*, което се очаква скоро. Играта все още е във фазата изпитания.



Scofflaw Software пуснаха нова версия на *Carmagedit*, едитор за *Carmageddon*. Програмата позволява да се модифицират оригиналната графика и звук, както и елементи от играта.



Голямо раздвижване се наблюдава в стана на *Raven* след един сравнително спокоен период около пускането на *Hexen II*. Обвинени, че са изоставили феновете си, *Raven* включиха на хиперскорост и в момента демонстрират активност. Изслушва се внимателно всяко мнение и препоръка, свързани с развитието на техния *Heretic II*.

AGE OF EMPIRES

Enter – режим на въвеждане
coinage – 1000 злато
woodstock – 1000 дърво
quarry – 1000 камък
pepperoni pizza – 1000 храна
diediedie – Всички умират
hari kari – Самоубийство
reveal map – Открива цялата карта
no fog – без "Fog of war"
gaia – власт над животните
medusa – превръща селяните, когато умрат, в конници със стрели. Когато те умрат се превръщат в катапулти.
photon man – фотонен войн
e=mc2 trooper – фотонен войн с бомби
black rider – нов конник със стрели
bigdaddy- Автомобил с базука
kill# – # е номера на играча, който ще умре
victory – преминавате на следващото ниво
resign – предавате се
home run – печелите сценария
dark rein – стрелците се маскират като дървета
big bertha – катапултът става много мощен
Jack be nimble – катапултът мята селяни и крави
ICBM – балистите стрелят на дължина 100
flying dutchman – превръща juggernaut-ите в летящи холандци и могат да се движат по суша
steroids – всичко се прави веднага – хора и ъпгрейд



MASTER OF ORION II

Задръжте натиснат бутона Alt и напишете:
moola – пари
menlo – моментано изпълнява текущата технология
einstein – всички технологии
crunch – завършва текущата продукция (трябва та бъде написано в екрана 'colony')
bonus – бонус

DUNGEON KEEPER

В храма принесете на боговете следните дарове:
три паяка – изчадие
муха + паяк – магьосник
бръмбар + паяк – господарка
господарка + изчадие + трол – изкормвач
две мухи – моментано изпълнение на научния проект
два бръмбара – моментано изпълнение на работния проект
дяволче – намалява цената на дяволчетата със 150
две изчадия – твоите същества стават пилета
призрак – всички пилета в инкубатора се изпаряват
вампир – твоите същества се разболяват



TOMB RAIDER 2



Ако ви е писнал животът, завъртете се три пъти и скочете напред. Запалете светлината, стъпка напред, стъпка назад, завъртете се три пъти и скочете назад. Еха-а-а, всички предмети и оръжия с много куршуми...
За да преминете на следващо ниво – запалете светлината, стъпка напред, стъпка назад, завъртете се три пъти и скочете напред.
Запознахте ли се с динозаврите на първо ниво? Преди да се пуснете по въжето над пропастта, има едно място леко вдясно, където, ако скочите, няма да се пребиете. Обърнете се и се хванете за пукнатината в скалата, придвижете се надясно и се наберете в пещерата. Оттам по стълбите надолу...

MEN IN BLACK the game

По време на игра натиснете ESC. После напишете DOUGMATIC за да активирате паролите.
След като отново сте в играта натиснете ESC и въведете следните кодове:
protectme – безсмъртен
moveme – отивате на желаното от вас ниво
agentg – ставате Уил Смит в черен костюм.
agentk – ставате Кевин Кънингам
agentl – ставате Лаура Уевър
agentx – може би това си самият ти...
arctic – ще отидете на първата мисия на MiB
hq – тайни помещения, в които ще станете трениран офицер
quhq – ще преминете през първо ниво и ще отидете в тайните помещения
giveme – всички оръжия
loadme – безброй куршуми
healme – здраве
Натиснете "G", за да си махнете очилата. После с "G" можете отново да ги сложите.



BLOOD BATH AT RED FALLS

badass – всички оръжия и куршуми
flrup – безкраен брой куршуми и автоматично зареждане
ether – бавно движение
gtnx – следващо ниво
hollywood – безсмъртие
sgtrock – безсмъртие и всички оръжия и куршуми



MORTAL KOMBAT 3 ULTIMATE

(продължава от бр. 1)

KITANA

Fan wave: **B, B, B, HP**
Fan throw: **F, F, HP+LP**
Fan slice: **B+HP**
Leg throw: **D+BL+LP**
Square wave punch: **F, D, B, HP**
Double fan throw: **B, F, F, HP+LP**
Finish Him:
Head chop: **B, D, F, F, HK** (близо)
Kiss of Death: **RUN, RUN, BL, BL, LK** (близо)
Animality: **D, D, D, RUN**
Babality: **F, F, D, F, HK**
Friendship: **D, B, F, F, LP**
Stage fatality: **F, D, D, LK**
Серии:
4: **HP, HP, LP, B+HK**
4: **HP, HP, B+LP, F+LP**
4: **HK, HK, LK, B+HK, Knee, knee, kick, roundhouse**
5: **Fan lift, RUN, HP, HP, B+LP, F+LP**
5: **Fan lift, jump kick, fan toss, RUN** докато, **HP, HK**

KUNG LAO

Hammer kick: **D+HK** във въздуха
Hat toss: **B, F+LP**
Teleport: **D, U**
Spin: **F, D, F+RUN** (бързо **RUN**)
Finish Him:
SLICER: **F, F, B, D, HP** (в обсег)
VACUUM SPIN: **RUN, BL, RUN, BL, D**
BABALITY: **D, F, F+HP**
FRIENDSHIP: **RUN, LP, RUN, LK**
ANIMALITY: **RUN, RUN, RUN, RUN, BL**
PIT FATALITY: **D, D, F, F, LK**
Серии:
4: **HP, LP, HP, LP**
7: **HP, LP, HP, LP, LK, LK, B+HK**

LIU KANG

Flying kick: **F, F, HK**
High fire: **F, F+HP**
Low fire: **F, F+LP**
Bicycle kick: Зареди **LK** 3 секунди
Finish Him:
HUMAN FLAME: **F, F, D, D, LK**
ARCADE DROP: Задръж **BL, U, D, U, U**, отпусни **BL, BL+RUN**
BABALITY: **D,D,D,HK**
FRIENDSHIP: **RUN, RUN, RUN, D+RUN**
ANIMALITY: **D,D,U** (в обсег)
PIT FATALITY: **RUN, BL, BL, LK**
Серии:
5: **HP, LK, LK, HK, LK**
7: **HP, HP, BL, LK, LK, HK, LK**

MILEENA

Sai shoot: Зареди **HP** 3 секунди
Teleport kick: **F,F,LK**
Roll attack: **B,B,D,HK**
Finish Him:
INHALE-SPIT: **D,F,D,F,LP** (близо)
NAIL SHOOT: **B,B,B,F,LK** (далече)
BABALITY: **D,D,F,F,HP**
FRIENDSHIP: **D,D,B,F,HP**
ANIMALITY: **F,D,D,F,HK**
PIT FATALITY: **D,D,D,LP**
Серии:
4 hit combo: **Roll, HP, Roll,HK**
4 hit combo: **HK,HK,LK,B+HK**
6 hit combo: **HP, HP, HK, LK, U+LK, U+HK**

NIGHTWOLF

Arrow: **D,B+LP**
Hatchet uppercut: **D,F+HP**
Shadow shoulder: **F, F+LK**
Reflect: **B, B, B+HK**
Finish Him:
MOON BEAM: Задръж **BL, U, U, B, F**, отпусни **BL, BL** (близо)
LIGHTNING STRIKE: **B, B, D, HP** (далече)
BABALITY: **F,B,F,B,LP**
FRIENDSHIP: **RUN, R, RUN, D** (извън обсег)
ANIMALITY: **F, F, D, D**
PIT FATALITY: **RUN,RUN,RUN,BL**
Серии:
5: **HP, HP, LP, Hatchet uppercut,Jump LK**
5: **LK, HP, HP, LP, Hatchet uppercut**
6: **HK, HP, HP, LP, Hatchet uppercut, Jump LK**
6: **HP, HP, LP, Hatchet uppercut, Arrow**

REPTILE

Acid spit: **F, F, HP**
Slow force ball: **B,B,HP+LP**
Fast force ball: **F, F, HP+LP**
Dash: **B, F, LK**
Slide: **B, LP+BL+LK**
Invisibility: Задръж **BL, U, U**, отпусни **BL, D, HK**
Finish Him:
Body eat: **B, B, F, D, BL** (далече)
Acid Bath: **F, F, U, U, HK** (замах)
Babality: **F, F, B, D, LK**
Animality: **F, F, B, D, BL**
Stage fatality: **RUN, BL, RUN, BL, BL**
Серии:
4: **HP, HP, HK, B+HK**
5: **HP, HP, D+LP, Fast force ball, uppercut**
7: **HP, HP, D+LP, F, F, LP+HP, HP, HP, acid spit**
8: **HP, HP, D+LP, fast force ball, HP, HP, Dash, D+HP**

SEKTOR

Homing missile: **F, D, B+HP**
Straight missile: **F, F+LP**
Teleport uppercut: **F, F+LK**
Finish Him:
FLAME THROWER: **F, F, F, B, BL** (далече)
SQUISH: **LP, RUN, RUN, BL** (в обсег)
BABALITY: **B, D, D, D, HK**
FRIENDSHIP: **RUN, RUN, RUN, D** (извън обсег)
ANIMALITY: **D, D, U** (в обсег)
PIT FATALITY: **RUN, BL, BL, LK**
Серии:
4: **HP, HP, D+LP, Jump kick**
5: **HP, HP, HK, HK, B+HK**

(следва)

Разпространява ACCOLADE INC.
Производител DISTINCTIVE SOFTWARE INC.

GRAND PRIX CIRCUIT



Минимална конфигурация: IBM PC/XT Intel 8088 4.77 MHz, 512 Kb RAM, MS DOS 2.0 или по висока версия, 360 Kb флопи дисково устройство, CGA видео карта с монохромен монитор.

Препоръчителна конфигурация: Хубаво е да имате цветен монитор и поне EGA, карта за да можете да се наслаждавате на красивите пейзажи около пистите. От твърд диск играта зарежда по-бързо.

По времето когато излезе Larry I, (за което писахме в миналия брой), на пазара се появиха и игрите на Accolade от серията Grand prix. Няколко поколения запалени маниаци са прекарали с тях безбройни безсънни нощи по пистите от Формула 1 и световния шампионат по мотоциклетизъм.

С реалният симулатор на Формула 1 вие можете да се състезавате на осем от най-известните писти като Монако, Имола, Хокенхайм. Имате възможност да провеждате три различни вида състезания: тренировка, състезание на единична писта и състезание за световната титла.

От голямо значение е и какъв автомобил ще изберете. В играта са включени технически данни за трите най-добри отбора, както преди 10 години така и днес: МакЛарън, Уилямс и Ферари. С най-мощен двигател е отбора на МакЛарън, но маневреността е по-слаба в сравнение с тази на Ферари, които за сметка на това са с послаб двигател. Добре е да избирате колата според пистата, на която ще се състезавате. За по "усукана" писта (като Япония) се препоръчва по-маневрен автомобил, а за по-бърза писта - по-мощен.

Начинаещите в играта трябва да изберат първо ниво на трудност, при което не се налага да превключвате предавките, а също така не се износва автомобилът. Професионалното ниво изисква сами да сменяте скоростите и да внимавате за износването на гумите, прегряването на двигателя и т.н.

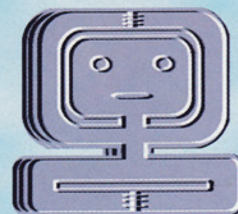


Поддържа се и таблица с рекордите на всяка писта. Именно заради тези рекорди любителите на симулаторите Grand Prix не си лягат цели нощи. Аз съм присъствал на оспорвани турнири с много басове и изпити каси бира през прохладните летни вечери.

И нека да отправим едно предизвикателство към читателите. В офиса успяхме да постигнем на италианската писта с автомобил МакЛарън време за една обиколка 01.09.6 мин. Очакваме да ни съобщите вашите най-добри постижения на тази писта и по този начин да оформим своеобразна класация на най-добрите времена.



Те са вашите надеждни партньори. Открийте с тях света на виртуалната реалност!



Редколегия: ПЕТКО ДИЛЧЕВ, ЖЕЛЯЗКО ПЕТРОВ, ИВАЙЛО ТОДОРОВ
Дизайн и предпечатна подготовка: МАРГАРИТА ДИМИТРОВА, МАРГАРИТА ТРИФОНОВА
Художник ВИОЛЕТА ВЕЛИЗАРОВА

Адрес на редакцията:
София, ул. „Цар Симеон“ № 98, тел. 02/ 83 10 53,
E-mail: multimedia@omega.bg

В списанието са използувани материали от www.gamesdomain.com с любезното разрешение на господин Ричард Грийнхил.

ИГРОМАНИЯ
ИЗДАВА „МУЛТИМЕДИА“ ООД
ISSN 1311-090X

Главен редактор
ДИМИТЪР КОНСТАНТИНОВ
Зам. главен редактор
ГЕОРГИ ГЕОРГИЕВ

ISSN 1311-090X

